

PENGARUH DURASI *SHOT* DAN TEMPO NARASI TERHADAP PENYERAPAN INFORMASI VIDEO INOVASI JAMBU KRISTAL

(The Influences of Shot Duration and Narration Tempo toward Information Absorption of Crystal Guava (Psidium guajava L.))¹

Ahmad Aulia Arsyad², Pudji Muljono³, Krishnarini Matindas⁴

ABSTRACT

This research was conducted to analyze the influences of shot duration and narration tempo toward information absorption. Shot duration in this research is referred to the length (on seconds) of each shots on video after editing, so that the audience interested to watch and understand what is the video tell us about. This experimental research was conducted on 60 posdaya members which were randomly selected and divided into four treatment groups. Data was analyzed using Two-way analysis of varians. The result shows that shot duration has a significant influence on the absorption of information, while there is no significant difference has been shown by narration tempo. Meanwhile, the combination of shot duration and narration tempo which has most influence on information absorption is fast shot duration with a slow narrative tempo, according to the average posttest score of four treatment groups.

Key words: Information Absorption, Narration Tempo, Shot Duration.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh durasi *shot* dan tempo narasi terhadap penyerapan informasi. Durasi *Shot* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berapa detik durasi setiap gambar (*shot*) dalam video setelah melalui proses pemotongan (*cut* dalam *editing*), agar penonton tertarik untuk menikmati tayangan tersebut serta memahami isi ceritanya. Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis pengaruh durasi *shot* dan tempo narasi terhadap penyerapan informasi anggota Posdaya Cisadane Kecamatan Cigombong Kabupaten Bogor. Penelitian Eksperimen ini dilakukan pada 60 anggota posdaya yang dipilih secara *random* dan dibagi menjadi empat kelompok perlakuan. Data dianalisa menggunakan analisis sidik ragam dua arah (*Two-way ANOVA*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi *shot* memiliki pengaruh signifikan terhadap penyerapan informasi, sedangkan tempo narasi belum terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap penyerapan informasi. Sementara itu, kombinasi antara durasi *shot* dan tempo narasi yang paling berpengaruh terhadap penyerapan informasi adalah durasi *shot* cepat dengan tempo narasi lambat, dilihat melalui rata-rata hasil skor pos tes empat kelompok perlakuan.

Kata kunci: Durasi *Shot*, Penyerapan Informasi, Tempo Narasi.

¹ Bagian dari tesis yang disampaikan pada seminar SPs IPB

² Mahasiswa S2 Program Studi Komunikasi Pembangunan Pertanian dan Pedesaan SPs IPB

³ Staf pengajar Program Studi Komunikasi Pembangunan Pertanian dan Pedesaan SPs IPB

⁴ Staf pengajar Program Studi Komunikasi Pembangunan Pertanian dan Pedesaan SPs IPB

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Media audio visual merupakan salah satu jenis media komunikasi yang tampilannya selalu berkembang dan menarik bagi semua kalangan. Berbagai macam bentuk audio visual, baik bersifat edukatif maupun hiburan, telah dinikmati secara langsung maupun tidak langsung oleh setiap orang selama hampir dua puluh empat jam setiap harinya. Demikian besarnya peran media audio visual seperti televisi, dapat mempengaruhi cara pikir dan gaya hidup seseorang. Bahkan seringkali tayangan-tayangan tersebut mengajarkan bagaimana cara untuk bertingkah laku dan menyikapi berbagai hal yang dapat saja terjadi dalam setiap sisi kehidupan masyarakat, baik di pedesaan maupun perkotaan. Untuk menunjang hal tersebut, diperlukan inovasi-inovasi yang antara lain disampaikan melalui media audio visual untuk kebutuhan hidup manusia.

IPB memilih untuk mendirikan Green TV IPB sebagai media diseminasi hasil riset dan inovasi kepada seluruh civitas akademika dan masyarakat desa lingkar kampus IPB. Televisi sebagai media audio visual telah cukup populer di kalangan masyarakat, karena televisi menyediakan layanan yang memungkinkan kita untuk memahami informasi dengan menggunakan indera penglihatan (visual) dan pendengaran (audio). Program-program televisi sangat potensial untuk didesain secara menarik, namun tetap kaya akan informasi yang bermanfaat bagi masyarakat.

Jambu kristal (*Psidium guajava* L.) adalah sebuah inovasi hasil kerjasama antara Taiwan ICDF dengan University Farm IPB. Jambu ini memiliki tekstur yang renyah saat dimakan, dengan harga yang cukup tinggi di pasaran. Namun sayangnya masih sedikit petani yang membudidayakan jambu kristal, padahal potensi budidaya jambu ini dapat dikatakan cukup tinggi. Salah satu upaya untuk mempromosikan hasil inovasi adalah melalui media audio visual. Hal ini dikarenakan media audio visual memiliki daya tarik yang sangat tinggi di kalangan masyarakat saat ini. Melalui desain audio visual yang efektif, dalam hal ini kaya informasi dan tentu saja menarik untuk disaksikan, diharapkan dapat menginspirasi petani (khususnya petani jambu) maupun masyarakat luas untuk mencoba membudidayakan inovasi jambu kristal tersebut.

Menurut Bawantara (2008), kemampuan mata untuk mengidentifikasi sesuatu

membutuhkan waktu sedikitnya lima sampai delapan detik. Oleh karena itu biasanya dalam sebuah perekaman video, durasi tiap *shot*-nya adalah sekitar sepuluh detik, untuk kemudian dapat dipotong pada saat editing sesuai dengan kebutuhan. Jika suatu objek mendadak muncul dalam ekstremitas bidang penglihatan, maka kolikulus superior akan mengarahkan pergerakan mata sehingga objek baru tersebut dapat diamati secara optimal (Ling & Catling 2012). Durasi *shot* yang pendek akan terus memberikan objek yang baru untuk diamati, sehingga jika berdasarkan pada pernyataan Ling & Catling tersebut, durasi *shot* yang pendek akan mempengaruhi atensi yang lebih besar dan kemudian meningkatkan konsentrasi dalam menyimak suatu tayangan.

Septiana (2008) menyebutkan bahwa pembentukan suara dan cara berbicara sangat penting pada unsur audio video karena sangat mempengaruhi pemirsanya. Untuk itu narator sebaiknya berasal dari orang-orang yang mampu bicara secara terang dan jelas serta dapat menginterpretasikan narasi. Rahmawati (tanpa tahun) mengatakan bahwa teknik vokal yang diperlukan agar bisa lancar berbicara antara lain kontrol suara (*voice control*) yang meliputi pola titinada (*pitch*), kerasnya suara (*loudness*), tempo (*time*), dan kadar atau kualitas suara.

Penelitian mengenai desain media audio visual sebenarnya cukup banyak. Sebagai contoh, penelitian Alif (2008) yang menunjukkan bahwa media video dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa tentang chikungunya. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa perbedaan penggunaan bahasa narasi maupun bentuk pesan visual berupa gambar diam atau gambar bergerak, tidak memiliki perbedaan yang nyata dalam penyampaian pesan.

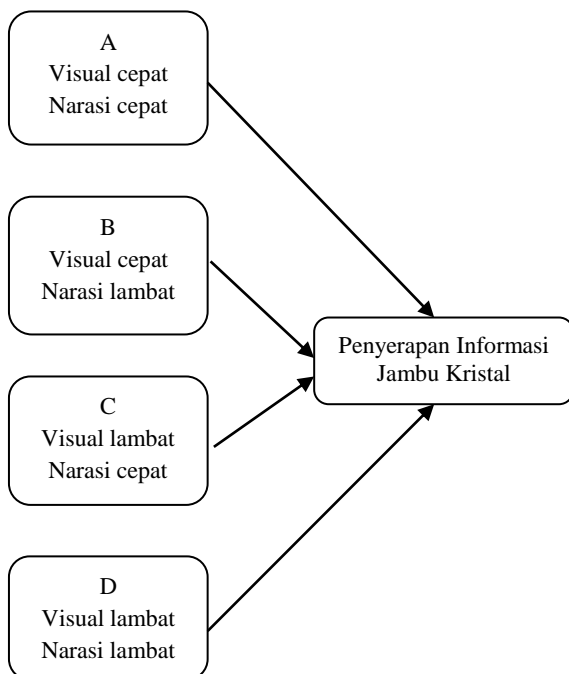
Penelitian lain yang serupa adalah Septiana (2008) yang menunjukkan bahwa karakteristik responden yang meliputi jenis kelamin, umur, dan pendidikan tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan pengetahuan. Selain itu, Septiana menyatakan bahwa penggunaan model (*talent*) maupun suara narator laki-laki atau perempuan dalam video tidak memiliki pengaruh yang nyata dalam peningkatan pengetahuan.

Hasil-hasil penelitian lain mengenai media audio visual lebih banyak menunjukkan bagaimana media audio visual, baik berupa film, video dan sejenisnya, mampu mempengaruhi atau meningkatkan pengetahuan seseorang. Namun

penelitian mengenai durasi *shot* dan tempo narasi masih sangat jarang ditemukan. Hal inilah yang menarik minat peneliti untuk menguji apakah terdapat perbedaan tingkat penerimaan informasi inovasi jambu kristal berdasarkan durasi *shot* dan tempo narasi dalam media video.

Tujuan Penelitian

1. Menganalisis pengaruh durasi *shot* dan tempo narasi pada video inovasi jambu kristal terhadap penyerapan informasi.
2. Menganalisis perbedaan pengaruh durasi *shot* pada video inovasi jambu kristal terhadap penyerapan informasi.
3. Menganalisis perbedaan pengaruh tempo narasi pada video inovasi jambu kristal terhadap penyerapan informasi.
4. Mengetahui kombinasi yang paling berpengaruh antara durasi *shot* dan tempo narasi pada video inovasi jambu kristal terhadap penyerapan informasi.
5. Menganalisis hubungan antara karakteristik dengan penyerapan informasi responden.



Hipotesis

Penelitian ini menguji empat kombinasi dari durasi *shot* dan tempo narasi. Oleh karena itu, terdapat tiga hipotesis sebagai berikut :

1. Skor penyerapan informasi kelompok yang menyaksikan video dengan pergantian visual

cepat berbeda nyata dari kelompok yang menyaksikan video dengan pergantian visual lambat.

2. Skor penyerapan informasi kelompok yang menyaksikan video dengan tempo narasi cepat berbeda nyata dari kelompok yang menyaksikan video dengan tempo narasi lambat.
3. Skor penyerapan informasi kelompok yang menyaksikan video dengan pergantian visual cepat dan tempo narasi cepat lebih tinggi daripada kelompok yang menyaksikan kombinasi lainnya.

METODE PENELITIAN

Desain, Tempat, dan Waktu Penelitian

Desain penelitian ini adalah eksperimental dengan faktorial 2x2 yang mempunyai dua peubah bebas, menggunakan metode *Posttest-Only Control Group Design* (Campbell dan Stanley 1963; Creswell 1994). Menurut Campbell dan Stanley (1963), metode *Posttest-Only Control Group Design* dapat dipilih ketika ada kekhawatiran bahwa sikap dan kerentanan seseorang terhadap persuasi dapat dipengaruhi oleh *pretest*. Lebih lanjut Campbell dan Stanley (1963) menyebutkan bahwa pada beberapa studi pengajaran mengenai materi-materi yang baru, sebuah *pretest* tidak dapat atau tidak perlu dilakukan dikarenakan: (1) *treatment X* dan *post test O* dapat diselenggarakan langsung kepada kelompok sebagai sebuah paket yang natural; (2) sebuah *pretest* yang dilakukan mungkin akan membingungkan subjek atau membuat canggung. Pada penelitian ini, salah satu alasan mengapa tidak dilakukan *pretest* adalah untuk menghindari kemungkinan responden menjadi terpengaruh untuk berkonsentrasi mencari informasi berdasarkan pertanyaan-pertanyaan pada *pretest*. Hal ini kemudian dikhawatirkan dapat mempengaruhi hasil skor *post test*.

Desain faktorial digunakan karena penelitian ini ingin menganalisis perbedaan pengaruh dari masing-masing peubah, yaitu Visual Cepat (VC) dengan Visual Lambat (VL) dan Narasi Cepat (NC) dengan Narasi Lambat (NL). Van Dalen (1973) mengatakan bahwa sebuah *control group* dapat berupa kelompok lain yang mendapatkan perlakuan berbeda pada penelitian eksperimen.

Penentuan jumlah sampel minimal tiap kelompok perlakuan dihitung menggunakan rumus Federer, dan didapat jumlah minimal

sampel untuk setiap kelompok sebanyak 6 orang. Dua peubah bebas dalam penelitian ini yaitu durasi *shot* dan tempo narasi. Setiap peubah bebas terdiri dari dua taraf. Durasi *shot* terdiri dari visual cepat (3 detik) dan visual lambat (5 detik), sedangkan tempo narasi terdiri dari tempo narasi cepat dan tempo narasi lambat.

Tabel 1. Desain faktorial 2x2 antara durasi *shot* dengan tempo narasi

Durasi <i>Shot</i>	Tempo Narasi	
	Narasi Cepat	Narasi Lambat
Visual	VC NC = 15	VC NL = 15
Cepat	orang	orang
Visual	VL NC = 15	VL NL = 15
Lambat	orang	orang

Pemilihan sampel dilakukan melalui dua tahap. Pertama, ditentukan 71 orang dari 170 orang anggota posdaya, yang termasuk kedalam kriteria sebagai berikut: (1) berusia 20-50 tahun; (2) kepala keluarga; (3) termasuk dalam kategori pendapatan kelas menengah-kebawah (Lloyd Warner 1994 dalam Morissan 2005); (4) pendidikan maksimal SMA; (5) mata pencaharian sebagai petani, buruh tani atau memiliki lahan untuk ditanami; (6) belum pernah mendapatkan penyuluhan mengenai jambu kristal; (7) dapat memahami Bahasa Indonesia; (8) memiliki kemampuan baca tulis. Penentuan secara *purposive* dilakukan untuk mengkondisikan agar subjek penelitian menjadi seragam (homogen), sehingga penelitian dapat dilakukan dengan meminimalisasi faktor-faktor yang memiliki kemungkinan berpengaruh terhadap hasil penelitian (Sumanto 2014).

Kedua, 60 responden diambil secara acak sebagai sampel dari 71 orang yang termasuk kedalam populasi penelitian menggunakan rumus Slovin. 60 responden yang terpilih kemudian dibagi menjadi 4 kelompok secara acak (*random*), masing-masing terdiri dari 15 orang. Kelompok A menerima perlakuan video dengan visual cepat dan narasi cepat, sedangkan kelompok B dengan visual cepat dan narasi lambat. Selanjutnya kelompok C menerima perlakuan dengan visual lambat dan tempo narasi cepat, sedangkan kelompok D dengan visual lambat dan tempo narasi lambat. Peubah tidak bebas dalam penelitian ini adalah penyerapan informasi anggota posdaya tentang jambu kristal, yang diukur melalui *post-test*.

Tempat Penelitian dipilih secara sengaja (*purposive*), yaitu di Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat karena merupakan khalayak utama dari siaran Green TV IPB. Posdaya Cisadane, Desa Wates Jaya terpilih sebagai lokasi penelitian karena anggota posdaya tersebut belum mendapatkan penyuluhan mengenai budidaya jambu kristal, selain itu lokasi dan lahan pertanian di daerah tersebut berpotensi untuk pengembangan budidaya jambu kristal. Pengambilan data dilakukan selama bulan Oktober-November 2014 dan eksperimen dilakukan pada hari Minggu, 2 November 2014.

Jenis dan Cara Pengumpulan Data

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh durasi *shot* dan tempo narasi pada video terhadap penyerapan informasi. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan melalui pos tes. didukung dengan data-data kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini didapatkan dengan observasi dan wawancara mendalam kepada responden, dengan bantuan pedoman wawancara dan kuesioner.

Pengambilan data kualitatif sebagai pendukung meneliti alasan-alasan subjektif perilaku audien terhadap program. Apa yang disukai dan apa yang tidak disukai orang terhadap suatu program; apa yang membuat mereka tertarik dan apa yang membuat mereka bosan; apa yang mereka kenal dan apa yang tidak mereka kenal; dan apa yang mereka ingat dan lupakan. Dalam riset ini, peneliti berupaya untuk mendapatkan pandangan atas reaksi orang terhadap suatu program.

Tahapan Penelitian

Secara keseluruhan penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan sebagai berikut:

Tahap Pertama, yaitu tahap persiapan materi penelitian. Tahapan ini mencakup dua kegiatan utama:

1. Observasi awal
Kegiatan ini merupakan penjajagan terhadap lokasi posdaya mana yang belum mendapatkan penyuluhan mengenai inovasi jambu kristal, terutama lokasi yang memiliki potensi untuk budidaya jambu kristal.
2. Pembuatan video materi penelitian

Meliputi aktivitas pembuatan naskah, pengambilan gambar dan narasi, serta editing.

Tahap Kedua adalah uji coba video dan instrumen, pengumpulan data uji coba dilakukan pada kelompok lain diluar sampel penelitian.

Tahap Ketiga adalah pelaksanaan penelitian yang dilakukan dalam satu hari secara serentak bagi keempat kelompok perlakuan. Eksperimen dilakukan pada siang hari sekitar jam 12 saat masyarakat sedang beristirahat dan sudah pulang dari sawah. Responden tidak diberitahu bahwa sedang dilakukan penelitian, mereka hanya diberitahu bahwa akan diajak untuk menonton sebuah video tentang budidaya jambu. Tahapan pemberian perlakuan meliputi:

1. Lima menit pertama digunakan untuk pengenalan, bertujuan untuk menghindari suasana canggung pada saat penelitian.
2. Penayangan materi melalui media video berdurasi 7 dan 12 menit.
3. Pos tes selama 15 menit.

Validitas dan Reliabilitas

Validitas instrumen untuk mengukur tingkat penyerapan informasi responden diusahakan dengan cara menyesuaikan isi kuesioner dengan materi yang disajikan. Reliabilitas instrumen diketahui dengan melakukan uji coba kuesioner pengukur penyerapan informasi responden. Kegiatan ini dilakukan pada anggota posdaya "Menteng Berkarya" sejumlah 32 orang. Data hasil uji coba instrumen kemudian dianalisis dengan prosedur pendugaan validitas dan reliabilitas "Cronbach's Alpha" menggunakan SPSS versi 16.0 dengan nilai = 0,609.

Pengolahan dan Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini baik secara kuantitatif maupun kualitatif kemudian diolah untuk menjawab masalah penelitian yang diajukan. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil rekapitulasi kuesioner responden diolah melalui uji *Two-way ANOVA* (analisis sidik ragam dua arah) menggunakan program SPSS (*Statistical program Product Service Solution*) untuk mengetahui perbedaan pengaruh antar variabel visual (durasi *shot*) dengan audio (tempo narasi), sedangkan untuk data karakteristik responden umur dan tingkat pendidikan diolah melalui uji korelasi Pearson *product moment* dan *rank Spearman*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Durasi *Shot* dan Tempo Narasi terhadap Penyerapan Informasi Video Inovasi Jambu Kristal

Afa *et.al* (2014) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran *Quantum Teaching* dengan dukungan media audio visual adalah pembelajaran dengan memadukan nuansa yang meriah yang dapat mempertajam pemahaman, daya ingat, serta membuat belajar sebagai proses yang menyenangkan. Hal tersebut juga berlaku pada penelitian ini, seluruh responden yang diwawancara mengatakan bahwa komunikasi dengan menggunakan media audio visual terasa lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan ceramah atau diskusi. Selain itu, setelah melihat tayangan mengenai budidaya jambu kristal, mereka mengakui lebih mudah untuk mengingat pesan-pesan yang diberikan dalam video tersebut.

Berbagai hasil penelitian telah menyebutkan bahwa video sebagai media audio visual terbukti efektif untuk meningkatkan pengetahuan, membentuk persepsi, dan lain-lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kombinasi manakah dari unsur kecepatan audio dan kecepatan visual yang paling berperan dalam penyerapan informasi (diharapkan dapat mewakili ingatan responden yang diukur melalui skor pos tes setiap kelompok perlakuan). Hasil rata-rata skor pos tes masing-masing kelompok perlakuan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rataan skor pos tes responden menurut kelompok perlakuan

Faktor Perlakuan	Durasi <i>shot</i>	
	Visual Cepat	Visual Lambat
Tempo		
Narasi		
Narasi Cepat	8.8	7.87
Narasi Lambat	10.13	7.73

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang menerima perlakuan video dengan durasi *shot* cepat dan tempo narasi lambat memiliki skor rata-rata tertinggi dibandingkan kelompok lain. Selain itu dapat dilihat pula bahwa kelompok yang menerima perlakuan video dengan durasi *shot* lambat dan tempo narasi lambat

memiliki skor rata-rata terendah dibandingkan kelompok lain. Melalui perbandingan skor rata-rata tersebut, dapat dilihat bahwa masing-masing kelompok memiliki rata-rata skor pos tes yang berbeda. Hal ini menunjukkan adanya kemungkinan pengaruh dari perlakuan terhadap skor pos tes.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel visual (durasi *shot*) dan narasi pada skor pos tes, selanjutnya digunakan uji analisis sidik ragam dua arah (*Two way ANOVA*). Uji analisis sidik ragam dua arah digunakan karena tiap kelompok diberi perlakuan berupa kombinasi visual dan narasi yang berbeda. Masing-masing variabel yaitu visual dan narasi terdiri dari dua taraf, sehingga setiap kelompok mendapatkan kombinasi perlakuan yang berbeda. Selanjutnya hasil analisis sidik ragam dua arah antara visual dan narasi terhadap skor pos tes dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil analisis sidik ragam dua arah skor penyerapan informasi responden

Sumber Keragaman	db	X ²	F	Signifikansi.
Durasi <i>shot</i>	1	41.667	6.651	.013*
Tempo Narasi	1	5.400	.862	.357
Durasi <i>shot</i> *	1	8.067	1.288	.261
Tempo narasi				
Galat	56	6.264		
Total	60			

Ket : * = berbeda nyata pada $\alpha = 0.05$

Berdasarkan tabel 3 dapat kita lihat bahwa variabel durasi *shot* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap skor penyerapan informasi pada taraf signifikansi 0.05 sedangkan variabel tempo narasi belum terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap skor penyerapan informasi. Iskandar (2005); Hubeis (2007); Rahmawati (2007); Alif (2008); Septiana (2008); Afa (2014) telah membuktikan bahwa media audio visual dapat sangat membantu untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman penontonnya. Namun bagaimana kecepatan visual (durasi *shot*) dan kecepatan audio (tempo narasi) dapat mempengaruhi pengetahuan dan pemahaman (dalam hal ini banyaknya informasi yang diingat responden)? Apakah lebih cepat secara visual berarti lebih menarik? Atau mungkin lebih cepat secara audio berarti lebih efektif dalam

menyampaikan pesan? Ataukah justru sebaliknya? Untuk mengetahui hal tersebut maka akan kita bahas satu persatu mulai dari pengaruh durasi *shot* terhadap penyerapan informasi.

Perbedaan Pengaruh Durasi *Shot* terhadap Penyerapan Informasi pada Video Inovasi Jambu Kristal

Brown *et al.* (1977) dalam Hubeis (2007) menyatakan bahwa penggunaan gambar dapat menstimulasi minat, memperjelas informasi, mempercepat pemahaman, meningkatkan daya ingat, dan memberi pengaruh yang sangat tinggi dalam memahami suatu obyek tayangan. Hal ini senada dengan pernyataan responden penelitian bahwa tayangan yang disajikan lebih menarik daripada penyuluhan biasa, lebih jelas karena dapat melihat obyek secara detail dengan disertai penjelasan narasinya, serta memudahkan untuk mengingat kembali informasi yang disajikan. Selain itu, tayangan tersebut memancing minat responden untuk langsung mengaplikasikan budidaya jambu kristal yang telah dicontohkan dalam video.

Durasi *shot* diduga memiliki pengaruh nyata terhadap penyerapan informasi anggota posdaya mengenai budidaya jambu kristal. Penelitian ini menguji dua tipe durasi *shot* atau dapat disebut juga kecepatan visual, yaitu durasi *shot* tiga (3) detik (menggunakan istilah VC atau Visual Cepat), dan durasi *shot* lima (5) detik (menggunakan istilah VL atau visual Lambat).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nyata pada kelompok yang mendapat perlakuan visual (durasi *shot*) cepat dengan visual (durasi *shot*) lambat. Melihat perbedaan rata-rata skor pos tes pada tabel 5, dapat kita simpulkan bahwa variabel durasi *shot* yang berpengaruh dalam meningkatkan hasil skor pos tes adalah durasi *shot* cepat. Durasi *shot* cepat terbukti dapat meningkatkan skor penyerapan informasi responden mengenai inovasi jambu kristal. Perbedaan skor tingkat penyerapan informasi ini terlihat sebesar 0.013 (<0.05). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa hipotesis 1 *diterima*.

Hal ini seperti yang telah diungkapkan oleh Wittich dan Schuller (1979) dalam Alif (2008), bahwa efek visual dalam media audio visual sangat berpengaruh terhadap aspek kognitif, afektif, maupun konatif penontonnya. Aspek kognitif merupakan aspek yang paling mudah

dilihat pengaruhnya, salah satu contoh dalam penelitian ini adalah berdasarkan skor hasil pos tes. Melalui kuesioner pos tes, dapat dilihat berapa banyak materi atau item-item informasi yang mampu ditangkap dan diingat oleh responden. Kuesioner pos tes dalam penelitian ini terdiri dari 20 butir pertanyaan pilihan berganda (*multiple choices*), yang setiap butirnya merupakan sebuah pertanyaan atau pernyataan bersumber dari tayangan yang disajikan. Berdasarkan hasil skor pos tes tersebut, kita dapat mengetahui informasi mana saja yang paling banyak diperhatikan dan diingat oleh responden, serta informasi mana yang terlewat.

Durasi *shot* cepat diduga dapat meningkatkan perhatian penonton terhadap tayangan yang disajikan, dengan begitu harapannya dapat menaikkan tingkat penyerapan informasi responden. Meskipun demikian, durasi *shot* lambat memberikan tambahan waktu bagi penonton untuk berpikir dan mencerna informasi yang disajikan melalui tayangan. Melalui penelitian ini dapat diketahui bahwa ternyata durasi *shot* cepat (tiga detik) memiliki perbedaan pengaruh yang nyata dengan durasi *shot* lambat (lima detik) terhadap tingkat penyerapan informasi. Durasi *shot* yang panjang akan memberikan waktu lebih lama bagi penonton untuk menyimak dan memahami gambar yang ditayangkan, sedangkan durasi *shot* yang pendek akan terus memberikan objek yang baru untuk diamati, sehingga jika berdasarkan pada pernyataan Ling & Catling (2012), durasi *shot* yang pendek akan mempengaruhi atensi yang lebih besar dan kemudian meningkatkan konsentrasi dalam menyimak suatu tayangan.

Kecepatan durasi *shot* terbukti berpengaruh terhadap tingkat penyerapan informasi. Durasi *shot* tiga detik mampu membuat responden menyimak dan mengingat informasi dari tayangan budidaya jambu kristal, dan menghasilkan rata-rata skor yang lebih tinggi dibandingkan tayangan dengan durasi *shot* lima detik. Sekilas perbedaan durasi yang hanya dua detik tersebut mungkin seperti tidak berarti, namun hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi *shot* yang lebih lama tidak menjamin bahwa informasi yang disimak responden menjadi lebih banyak. Durasi *shot* lima detik memang memberikan waktu sedikit lebih lama bagi penonton untuk berpikir dalam menyimak setiap cuplikan gambar yang disajikan, namun dalam sebuah tayangan pendidikan ataupun sejenisnya, memberikan waktu untuk

berpikir dan mencerna informasi saat menonton tayangan bukanlah hal yang dijadikan prioritas utama. Hal ini dikarenakan sebuah tayangan yang baik adalah tayangan yang dapat dinikmati dan dimengerti oleh penontonnya tanpa memerlukan banyak upaya untuk berpikir. Secara sederhananya, tayangan tersebut haruslah memberikan informasi yang cukup jelas melalui setiap pergantian gambarnya, sehingga tidak diperlukan durasi yang lama untuk setiap *shot* atau potongan gambar tersebut.

Perbedaan Pengaruh Tempo Narasi terhadap Penyerapan Informasi pada Video Inovasi Jambu Kristal

Tempo narasi diduga memiliki pengaruh terhadap penyerapan informasi anggota posdaya mengenai inovasi jambu kristal. Tempo narasi dalam penelitian ini dibedakan menjadi narasi cepat (>150 wpm) dan narasi lambat (<110 wpm). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang nyata pada kelompok yang mendapat perlakuan narasi cepat maupun narasi lambat. Hal ini terlihat pada taraf signifikansi antara tempo narasi dengan skor pos tes sebesar 0.357 (>0.05), sehingga belum dapat dikatakan bahwa tempo narasi memiliki pengaruh yang nyata terhadap penyerapan informasi responden. Tempo narasi tidak terbukti memiliki pengaruh yang signifikan (selama narasi tersebut dapat terdengar dengan baik) terhadap penyerapan informasi responden, sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis 2 *ditolak*.

Narasi sebagai unsur audio merupakan pendukung yang signifikan dalam penyampaian cerita melalui media video. Hal ini juga dikatakan oleh Iskandar (2005) dan Hubeis (2007) bahwa unsur narasi dalam media video sangat menentukan perubahan peningkatan pengetahuan petani. Selanjutnya Alif (2008) mengemukakan bahwa narasi berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan responden, namun penggunaan bahasa daerah dalam narasi tidak memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan penggunaan bahasa Indonesia. Septiana (2008) juga mengatakan bahwa suara narator merupakan elemen penting dalam merancang pesan video, karena dapat menjadi sangat vital dalam mempertinggi sensitivitas dan implikasi emosi dari media tersebut. Namun penggunaan jenis suara narator (laki-laki atau perempuan) tidak

memiliki perbedaan yang nyata secara uji statistik terhadap peningkatan pengetahuan.

Menurut Bawantara (2008), narasi akan membantu menyampaikan cerita dengan baik dan utuh kepada penonton, sementara musik akan memberi nuansa yang menguatkan gambar-gambar yang ditayangkan. Perbedaan perlakuan narasi dalam penelitian ini adalah tempo atau kecepatan berbicara narator yang dibedakan atas narasi cepat (>150 wpm) dan narasi lambat (<110 wpm). Melalui hasil penelitian dapat kita simpulkan bahwa tempo narasi belum terbukti memiliki perbedaan yang signifikan terhadap penyerapan informasi, keduanya baik tempo narasi cepat maupun tempo narasi lambat dapat menyampaikan cerita dengan baik dan utuh kepada penonton.

Kecepatan berbicara narator ternyata tidak terbukti memiliki pengaruh yang nyata terhadap tingkat penyerapan informasi, selama tempo narasinya masih memungkinkan penonton untuk dapat mendengar jelas setiap kata yang diucapkan. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang menerima perlakuan tayangan dengan tempo narasi lambat memiliki rata-rata skor tertinggi pada pemberian perlakuan durasi *shot* cepat di saat yang bersamaan. Hal ini dapat terjadi dikarenakan semakin cepat penyampaian informasi (melalui visual maupun audio) memerlukan konsentrasi yang lebih tinggi untuk dapat menyimaknya. Saat visual memberikan informasi secara cepat, narasi lambat dapat membantu mengantisipasi adanya “ketertinggalan informasi” yang disajikan, meskipun sebenarnya baik visual maupun narasi akan selesai pada waktu yang sama.

Kombinasi Durasi *Shot* dan Tempo Narasi pada Video Inovasi Jambu Kristal terhadap Penyerapan Informasi

Setelah membahas mengenai perbedaan pengaruh variabel durasi *shot* dan tempo narasi pada video inovasi jambu kristal, selanjutnya akan dibahas mengenai kombinasi mana diantara kedua variabel tersebut yang memiliki pengaruh paling tinggi pada hasil skor pos tes.

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata skor dari kelompok dengan perlakuan visual cepat lebih tinggi daripada rata-rata skor dari kelompok dengan perlakuan visual lambat. Namun untuk rata-rata skor kelompok dengan perlakuan narasi lambat lebih tinggi daripada

rataan skor kelompok dengan perlakuan narasi cepat pada perlakuan visual cepat, dan lebih rendah pada perlakuan visual lambat. Tabel tersebut juga memperlihatkan bahwa kelompok dengan perlakuan visual cepat dan narasi lambat memiliki rata-rata skor post-test yang paling tinggi dibandingkan kelompok lain, sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis 3 *ditolak*.

Kombinasi antara durasi *shot* lambat dengan tempo narasi lambat ternyata tidak terbukti memiliki pengaruh paling signifikan terhadap tingkat penyerapan informasi, justru kelompok yang menerima kombinasi tersebut memiliki rata-rata skor pos tes paling rendah dibandingkan dengan kelompok lain. Sebaliknya, kombinasi antara durasi *shot* cepat dengan tempo narasi cepat juga tidak terbukti memiliki pengaruh paling signifikan terhadap tingkat penyerapan informasi. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa kombinasi yang memiliki pengaruh paling signifikan terhadap tingkat penyerapan informasi adalah durasi *shot* cepat dengan tempo narasi lambat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ternyata semakin cepat penyampaian informasi secara visual dan narasi dalam media video tidak selalu lebih baik dan begitu pula sebaliknya. Hal ini dikarenakan visual cepat mampu memberikan daya tarik dan memancing konsentrasi yang lebih tinggi bagi penontonnya, namun jika disajikan dengan tempo narasi yang cepat pula akan mengakibatkan skor penyerapan informasi yang menurun. Unsur narasi dalam media video merupakan unsur yang sangat penting dalam mendukung penyampaian informasi dan memberikan kejelasan terhadap gambar (visual) yang disajikan. Oleh karena itu, unsur narasi memang sebaiknya mengikuti bagaimana visualisasi informasi yang ingin disampaikan.

Hubungan antara Karakteristik dengan Penyerapan Informasi Responden

Penelitian eksperimen dilakukan dengan meminimalisir kemungkinan adanya pengaruh dari faktor-faktor lain diluar variabel penelitian yang mempengaruhi hasil penelitian tersebut. Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara umur dengan skor pos tes, maka dilakukan uji korelasi Pearson *product moment*.

Tabel 4. Hasil uji korelasi Pearson antara umur dengan skor pos tes tiap kelompok perlakuan

Karakteristik responden	Skor pos tes kelompok			
	VCNC	VCNL	VLNC	VLNL
Umur	0.112	0.06	0.314	0.958

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara umur dengan skor pos tes semua kelompok perlakuan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi > 0.05 yang berarti tidak adanya hubungan yang signifikan antara umur dengan skor pos tes.

Selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara pendidikan dengan skor pos tes, maka dilakukan uji korelasi *rank* Spearman.

Tabel 5. Hasil uji korelasi *rank* Spearman antara pendidikan dengan skor pos tes tiap kelompok perlakuan

Karakteristik responden	Skor pos tes kelompok			
	VCNC	VCNL	VLNC	VLNL
Pendidikan	0.197	0.054	0.162	0.982

Hasil uji *rank* Spearman menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara pendidikan dengan skor pos tes pada semua kelompok. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi > 0.05 yang berarti tidak adanya hubungan yang signifikan antara pendidikan dengan skor pos tes.

Hasil uji korelasi Pearson dan *rank* Spearman menunjukkan bahwa varian umur dan pendidikan tidak berhubungan dengan skor pos tes, sehingga dapat disimpulkan bahwa skor pos tes hanya dipengaruhi oleh perlakuan penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan untuk menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

1. Melalui perbandingan rata-rata skor pos tes, dapat dilihat bahwa masing-masing kelompok memiliki rata-rata skor pos tes yang berbeda. Hal ini menunjukkan adanya kemungkinan pengaruh dari perlakuan yaitu durasi *shot* dan tempo narasi terhadap skor pos tes.
2. Durasi *shot* cepat terbukti dapat meningkatkan skor penyerapan informasi

responden mengenai inovasi jambu kristal. Perbedaan skor tingkat penyerapan informasi ini terlihat sebesar 0.013 (< 0.05).

3. Tempo narasi belum terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyerapan informasi responden (selama narasi tersebut dapat terdengar dengan baik).
4. Kombinasi durasi *shot* dan tempo narasi pada video yang memiliki pengaruh paling signifikan terhadap penyerapan informasi adalah durasi *shot* cepat dengan tempo narasi lambat.
5. Karakteristik umur dan tingkat pendidikan responden tidak terbukti mempengaruhi hasil skor pos tes, sehingga dapat dikatakan bahwa skor pos tes hanya dipengaruhi oleh perlakuan dalam eksperimen ini.

SARAN

1. Berdasarkan pengalaman di lapangan, peneliti ingin menyarankan agar penelitian-penelitian selanjutnya yang serupa dapat menganalisis bagaimana pengaruh kondisi lingkungan pada saat penelitian terhadap tingkat penyerapan informasi responden, bagaimana pengaruh kondisi emosional responden terhadap hasil skornya, serta bagaimana niat dan tindak lanjut responden dari hasil menonton tayangan yang disajikan (konatif).
2. Pos tes dalam penelitian ini dilakukan segera setelah tayangan selesai, sehingga bagaimana tindak lanjut responden terhadap informasi inovasi jambu kristal setelah penelitian tidak dibahas secara detail dalam penelitian ini. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji bagaimana responden dapat mengingat informasi dari tayangan inovasi jambu kristal dalam jangka waktu yang lebih lama dan bagaimana keberhasilan budidaya jambu kristal yang dilakukan oleh responden setelah diberikan perlakuan berupa tayangan audio visual tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afa YF, Negara IGAO, Putra IKA. 2014. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Quantum Teaching dengan Dukungan Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 2(1):1-10.

- Alif, M. 2008. *Pengaruh Jenis Bahasa Narasi dan Bentuk Pesan Visual Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Chikungunya di Kalangan Siswa SMAN 1 Ciampea* [tesis]. Sekolah Pascasarjana, Institut Pertanian Bogor: Bogor.
- Bawantara, A. 2008. *Panduan Membuat Video Keluarga*. Kawan Pustaka: Jakarta.
- Bertrand, J. 1978. Communication Pretesting. *The Community and Family Study Center: The University of Chicago*.
- Campbell DT, Stanley JC. 1963. Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research. *Rand McNally College Publishing Company: Chicago*.
- Creswell, JW. 1994. Research design: Qualitative and quantitative approaches. *Sage Publication: California*.
- Hubeis, A.V. 2007. *Pengaruh Desain Pesan Video Instruksional terhadap Peningkatan Pengetahuan Petani tentang Pupuk Agrodyke*. Jurnal Agro Ekonomi. 25(1):1-10.
- Iskandar. 2005. *Pengaruh Desain Pesan Pupuk Agrodyke Melalui Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan Petani* [tesis]. Sekolah Pascasarjana, Institut Pertanian Bogor: Bogor.
- Ling J, Catling J. 2012. *Psikologi Kognitif*. Penerbit Erlangga: Jakarta.
- Morissan. 2005. *Media Penyiaran, Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Penerbit Ramdina Prakarsa: Tangerang.
- Rahmawati I, Sudargo T, Paramastri I. 2007. *Pengaruh penyuluhan dengan media audio visual terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku ibu balita gizi kurang dan buruk di Kabupaten Kotawaringin Barat Propinsi Kalimantan Tengah*. Jurnal Gizi Klinik Indonesia. 4(2):69-77.
- Septiana, N. 2008. *Pengaruh Model dan Suara Narator Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Air Bersih Berbasis Gender* [tesis]. Sekolah Pascasarjana, Institut Pertanian Bogor: Bogor.
- Sumanto. 2014. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Center of Academic Publishing Service: Yogyakarta.